

GONDOLATOK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKPROGRAMOKRÓL

NAGY Elemér, HEVES Csilla és NAGY Elemérné

SZTE Szegedi Élelmiszeripari Főiskolai Kar
6724. Szeged, Mars tér 7.

ÖSSZEFOGLALÓ

A számítógépes játékprogramok használatáról, ezen belül oktatási hatásairól megoszlanak a vélemények. E szélsőséges véleménymegosztás több okra vezethető vissza, amelyek közül kiemelnénk az egyéni, szubjektív tényezőket és a "játékprogramok" sokféleségét.

Általában a játékokhoz való hozzáállás személyenként különböző, a hagyományos játékokat tekintve például vannak olyanok, akik szeretnek kártyázni, mások kézbe sem veszik. A sokféleség valójában tartalmazza azt is, hogy a számítógépes játékprogramok köre nem kategorizálható egyértelműen, gyakori, hogy például oktatóprogramok is felhasználnak játékos elemeket vagy némely játékprogramból is sokat lehet tanulni.

Ebben a tanulmányban áttekintő képet akarunk adni néhány fontosabb felmérésünkről és következtetésünkről.

1. A szubjektív hozzáállás a játékprogramokhoz

Néhány jellegzetes véleményként, hozzáállásként az alábbiakkal jellemezhető, tömörített véleményekkel találkozunk.

- A játékprogramok nagyon jók, lehet belőlük tanulni és kellemes időtöltést nyújtanak.
- A játékprogramok csak arra jók, hogy az ember felesleges dolgokra fordítsa az idejét.
- A játékprogramok közül vannak jók és vannak haszontalanok is.
- Ez a legjobb szórakozás, ha nem lennének ki kellene találni.
- Sok játék nem játék, fejleszti például a memóriát, a stratégiai készséget stb.

Ezekből is látható, hogy egyénenként meglehetősen különböző a hozzáállás a játékprogramokhoz, ami azt sugallja, hogy érdemes részletesebben megvizsgálni a különböző okokat, amelyek ezt eredményezik, majd a tapasztalatokat felhasználni az oktatómunka eredményesebbé tételére.

A második részben néhány megfigyelés, felmérés adatait tekintjük át, a harmadik részben megpróbáljuk összefoglalni az eddigi tapasztalatokat, következtetéseket.

2. Felméréseink áttekintése

2.1. Jellemzően mennyire használja a játékprogramokat

Ezt az áttekintést a potenciálisan rendszeresen számítógépekhez férők körében végeztük, a következő lehetőségeket különböztetve meg.

Egyáltalán nem	akkor sem játszik, ha ideje és módja lenne rá (nem érdekli, elutasítja).
Időtöltésként	unatkozás esetén vagy ellen.
Kikapcsolódás, pihenés gyanánt	fizikai vagy szellemi feltöltődésként.
Hobbi szinten	egy kedvelt szórakozási forma.
Minden lehetséges alkalommal	legfontosabb szórakozási forma, szenvedély.

E szempontok nem alkotnak igazi rangskálát, de a fokozatosságot megpróbáltuk figyelembe venni, mint egyfajta fontosságot, értékrendet.

Környezetünkben (egyes munkatársak, hallgatók, ismerősök) az alábbi adatokat nyertük.

Egyáltalán nem	25 %
Időtöltés	16 %
Kikapcsolódás	11 %
Hobbi	33 %
Szenvedély	15 %

Érdekesnek tartanánk a fentiek életkor és nem szerinti részletezését, de ezekhez további adatgyűjtés és feldolgozás szükséges; annyi azonban megállapítható, hogy az általunk áttekintett (nem szignifikáns) mintából a

szenvedélyesen játszóknak jellemzően a 10-18 év közötti fiúk köréből kerülnek ki.

2.2. Számítógéphez való hozzáférés időbeni alakulása egy populációt tekintve

Ezt az áttekintést egy más szempontokból is érdekes populációra, az SzTE SzÉF levelező vállalkozó menedzser hallgatóinak körében végeztük két időpontban (tanulmányaik kezdetén és végén) két szempont szerint (van saját számítógépe, hozzáfér legalább heti 10 órában).

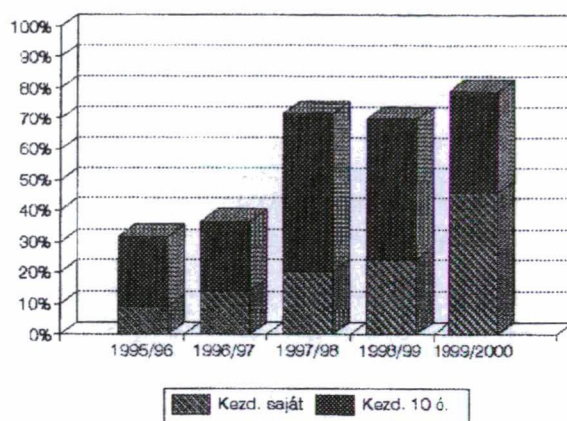
	1995/96	1996/97	1997/98	1998/99	1999/2000
Kezdéskor					
Saját géppel rendelkezik	9 %	14 %	20 %	24 %	46 %
Heti min. 10 órában hozzáfér	23 %	23 %	52 %	46 %	33 %
Együtt	32 %	37 %	72 %	70 %	79 %
Végzéskor (4 évvel később)					
Saját géppel rendelkezik				36 %	45 %
Heti min. 10 órában hozzáfér				32 %	39 %
Együtt				68 %	84 %

Az évfolyamok induló létszáma intenzíven növekedett, a %-os adatok az évfolyamok mindenkori létszámára vonatkoznak.

A két időpont adatainak értelmezésénél figyelembe kell venni azt a tényt is, hogy az eddigi tapasztalatok szerint az induló létszámnak csak kb. 30-40 %-a végez.

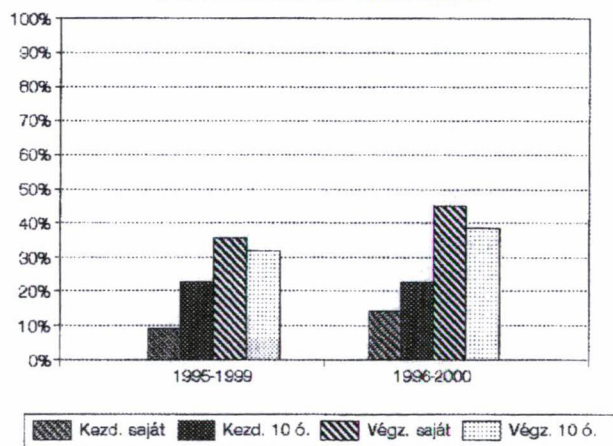
A táblázat adatainak áttekintését segítik az alábbi grafikonok.

A hozzáférés alakulása



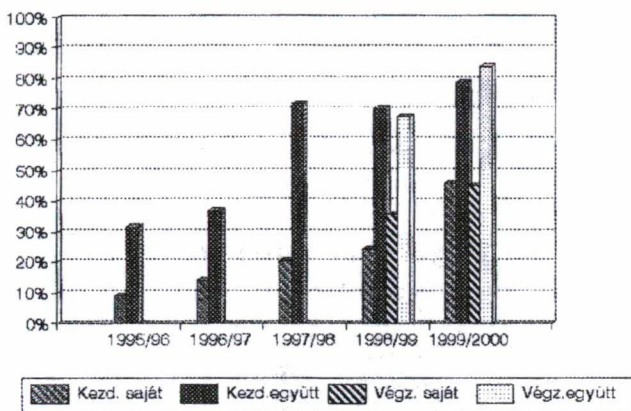
Az arányok időbeni növekedése jól látható, továbbá az is, hogy 1997-ben történt egy lényeges ugrás.

A hozzáférés alakulása



Látható, hogy az eltelt 4 tanév alatt egyrészt növekedtek a hozzáférési lehetőségek, másrészt a saját gépek egyre jellemzőbbé válnak.

A hozzáférés alakulása



Megfigyelhető, hogy a kétféle hozzáférés együttesen növekszik, de nem a hallgatói státusz határozza meg, hanem a számítástechnikai eszközök időbeni rohamos terjedése.

2.3. Nem munkaköri, önálló számítógép használatában a játékprogramok aránya (saját bevallás szerint)

Ezt a szempontot azért tartjuk lényegesnek, mert egyre több munkakörhöz hozzátartozik a számítógéppel történő feladatmegoldás. Mivel a választott populáció a tanulás mellett zömmel dolgozik is, ezért a munkakörből fakadó számítógép-használatot, mint torzító tényezőt megpróbáltuk kiküszöbölni.

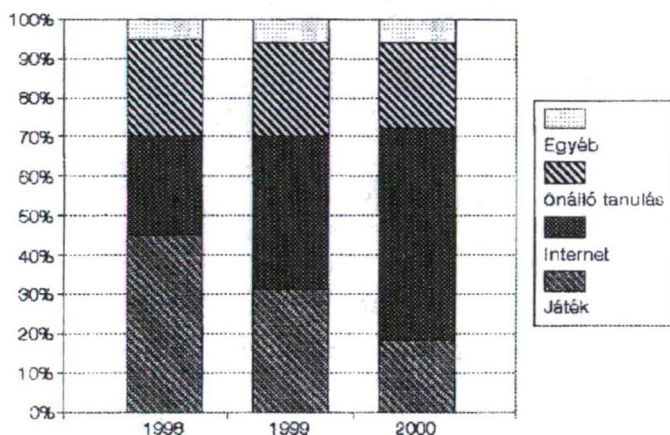
Négy kategóriát különböztettünk meg:

1. játék
2. internet
3. önálló tanulás, gyakorlás
4. egyéb

A feldolgozás saját bevallásra épült, ami torzíthat, továbbá e fix kategóriákba sorolás nem mindig egyértelmű (pl. szakmai gyakorlati beszámoló bebillentyűzése, osztálytalálkozó szervezése az Interneten, stb.), de a kapott eredmények nagyjából összhangban vannak mások hasonló tapasztalataival.

	1998	1999	2000
Játék	45 %	31 %	18 %
Internet	25 %	39 %	54 %
Önálló tanulás, gyakorlás	25 %	24 %	22 %
Egyéb	5 %	6 %	6 %

Használati arányok
munkakörön kívül



Megállapítható, hogy a játékprogramokra fordított időarány csökken és elsősorban a hálózati használat aránya nőtt.

3. Indokoltnak látszó következtetések

A tanulást rendszerszemléletben egy olyan folyamatnak tekinthetjük, ahol megkülönböztethető a tanulás célja, eredménye és a folyamata. A célja, eredménye általában pozitív, a folyamat nem mindig kellemes (pl. súlykolások, memorizálások). A folyamat kellemetlenségei gyakran csak a cél érdekében vállalja a tanuló.

Az alábbiakban néhány fontos szempontot emelünk ki, hogy a számítógépes játékok hogyan támogatják vagy gátolják a tanulás - mint általános értelemben vett személyiségfejlődés - céljait.

3.1. A győzni akarás, mint inspiráció

A játékoknak meg van az a tulajdonsága, hogy a játékos nyerni szeretne, győzelemre törekszik, az esetek döntő többségében nem azért játszunk, hogy veszítsünk. A legyőzendő ellenfél lehet másik személy, a számítógépes program algoritmus, vagy éppen korábbi önmagunk (pl. ha egy "dicsőség táblás" játékprogramnál új rekordot próbálunk elérni).

A fentiek miatt nem nagyon népszerűek sem azok a játékprogramok, amelyeket túl könnyű kiismerni és legyőzni, sem azok, amelyeket lehetetlen vagy szinte lehetetlen megnyerni.

A tanulás szempontjából - ahol erre mód van - a folyamat a tanuló számára kellemesebb és így eredményesebb lehet, ha nem külső kényszer, hanem a versenyzés, mint belső inspiráció motiválja.

3.2. Nevelési hatás

A hagyományos játékok esetén előfordul, hogy ha a szülő, nagyszülő játszik a gyermekkel, akkor hagyja nyerni (pl. engedi másikat lépni, újra dobni, stb.). A személyiség fejlődése szempontjából ennek hatása vitatott, mert az így nyert irreális sikerképet a gyermek könnyen kivetítheti más környezetre is. Ha viszont állandóan veszít, akkor mire partner lehetne, már le sem játszani a szülővel.

A számítógépes játékprogramok ilyen szempontból a determinizmusra szoktatják a játékost, a hibázást következetesen megtorolják. A tapasztalatok szerint ezt a determinisztikus viselkedést a fiatalok sokkal inkább elfogadják a számítógéptől, mint a szülőtől. A fokozatosságot a játékprogramoknál a különböző nehézségi szintek, pályák biztosíthatják.

3.3 Virtuális sikerélmények, játékszenvedély

A fentiek miatt előfordul, hogy egyes játékosoknál a játékprogramokkal kapcsolatos sikerélmények olyan befelé forduláshoz vezet, hogy fontosabbá válik, mint a valóságos problémáival való foglalkozás és azok megoldása. Könnyen előfordulhat, hogy - ha nem is tudatosan - például az eredményes iskolai szereplés háttérbe szorul a játékprogramokkal elérhető virtuális sikerekkel szemben.

3.4. Túlzottan determinisztikus szemlélet kialakulása

A megfelelő arányok - mint minden területen - itt is fontosak. A "jóból is megárt a sok" általános elve a játékprogramok determinizmusra szoktató hatásánál is érvényes. A túlzásba vitt játék - főként a személyiség fejlődés egyes szakaszaiban - oda vezethetnek, hogy a valóságos világ olyan eseményeit, hatásait is e determinisztikus szemléletben próbálják

értelmezni, amelyek nem ilyenek (pl. "nem igazságos, hogy az én biciklimet ellopták, a másikat meg nem, amikor ugyan olyan és ugyanott volt az enyém mellett").

3.5. Helyzetfelismerés determinisztikus vagy kvázi determinisztikus rendszerekben

Minden új játékprogram egy új kihívás abban az értelemben, hogy fel kell ismerni a szabályokat, értelmezni kell a történéseket, a sikerhez fel kell deríteni az algoritmikus ellenfél "gondolkodásmódját". A különböző játékprogramok felderítése elősegíti a valóságos mechanikus rendszerek (pl. háztartási gépek) működésének, hibáinak felismerését.

3.6. A játékprogramok különbözősége

A játékprogramokat több szempont szerint csoportosítják, leggyakrabban az implementált játék típusa és a számítógépes kapacitás-igénye alapján. Sajnos a piaci szempontok miatt egyre több a legújabb hardver eszközöket feltételező "kaland" (go and shot) játék.

Egyes képességeket (például reflex) egy ideig ezek is fejleszthetik, de a személyiség fejlődése szempontjából találhatunk ezeknél lényegesen jobbakat is.

Összegzés

Mint a második részben, a számítógépekhez való hozzáférés áttekintéséből kitűnik, az oktatásban is egyre nagyobb mértékben lehet építeni a számítógépek nyújtotta lehetőségekre. Továbbá ezek felhasználása játékos formában kellemesebbé tehetik a tanulási folyamatot.

Mind a számítógép, mind a különböző játékprogramok csak egy lehetséges eszközt jelentenek, amelyeket megfelelő mértékben és helyen eredményesen lehet alkalmazni, de túlzott használatuknak negatív hatásai is lehetnek.

FELHASZNÁLT IRODALOM

1. **Falus, I.:** Bevezetés a pedagógiai kutatás módszereibe. Keraban, 1993.
2. **Nagy Elemér, Heves Csilla:** Önellenzési lehetőségek az oktatásban (Possibilities of self-checking in education) Informatika a felsőoktatásban '99 Konferencia kiadvány I.-II. kötetében (Szerk.: **Csirik János, Herdon Miklós**), Debrecen, Debreceni Egyetemi Szövetség, 1999., pp 503-509
3. **Szilágyi K.:** A pályafejlődés vizsgálatának módszertani lehetőségei a felsőoktatásban. Bp, 1985.
4. **Dr. Varga Lajos:** Bevezetés a didaktikai kutatások módszereibe. Budapest, Műegyetem Kiadó, 1993.

THOUGHTS ABOUT COMPUTER GAMES

E. NAGY, Cs. HEVES, M. NAGY

SZTE University College of Food Engineering 6724. Szeged, Mars tér 7.

ABSTRACT

Opinions vary in the use and within this the educational effects of computer games. These extreme views trace back to several reasons among which we would like to emphasise the personal objective factors and the variety of games.

In general, the attitude to games is different per head, considering traditional games, for example, some like to play cards and others don't. The variety, as a matter of fact, comprehends that the range of computer games cannot be unanimously categorised. Game elements for example are frequently used in educational programmes or a lot can be learned from some computer games.

We intend to give an overview of some of our more important realisations and conclusions.